Premiere 6.5 ▸▸▸ ADOBE

Herramienta de edición de video digital que ofrece compatibilidad con diversos dispositivos de hardware. Permite editar video digital desde una portátil, hasta trabajar con varias capas de metraje analógico en un sistema de tiempo real basado en hardware.



▸ **1. Ventana de Proyecto:** Permite importar, organizar y almacenar referencias a los clips de video.

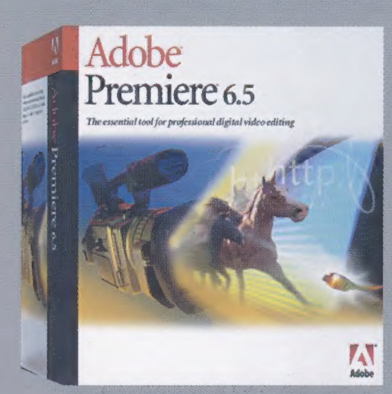
▸ **2. Ventana de Construcción (Timeline):** Es donde se realiza la mayor parte del trabajo, proporcionando una vista esquemática de los elementos incluidos, como pueden ser: videos, audio y pistas superpuestas de video. Los cambios realizados aparecen en la Vista de Programa.

▸ **3. Ventana de Monitor:** Facilita la inclusión de vistas de los clips de video originales, y del programa actual que muestra el video que se está editando en la ventana construcción con todos los efectos aplicados a cada clip.

▸ **También se utilizan ventanas especializadas como:**

a) Captura
b) Creación de Títulos
c) Mezcla de Audio
d) Creación de Storyboard

▸▸▸ NUEVAS FUNCIONES

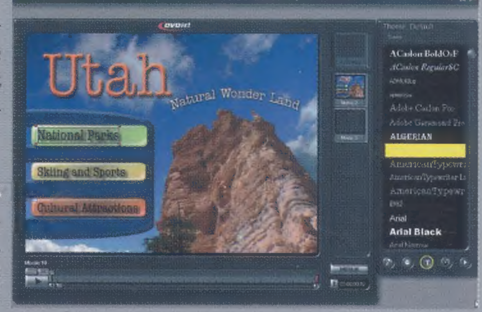


▸ **Vista Previa en Tiempo Real:** Ofrece una forma rápida de visualizar efectos, transiciones y títulos sin esperar ser ejecutados o renderizados (generar fotogramas y aplicar a cada uno el codec elegido).

▸ **Diseñador de Títulos:** Nueva herramienta que combina controles precisos de tipografías con el uso de plantillas y estilos para la creación de títulos.

▸ **Autoría de DVD:** Facilita la exportación de archivos MPEG2, el formato de video requerido por los DVD. Para esta tarea, se incluye el programa DVDit!

▸ **Adobe MPEG Encoger:** Compresor de alta velocidad con preseteos para DVD, VCD, SVCD en Pal o NTSC, etc.



▸ **SmartSound Quicktracks:** Acelera y facilita la producción de efectos y música libre de regalías de largo personalizado, incluyendo hasta 27 pistas de audio. Se pueden adquirir CD de paletas de sonido desde el escritorio Sonic.

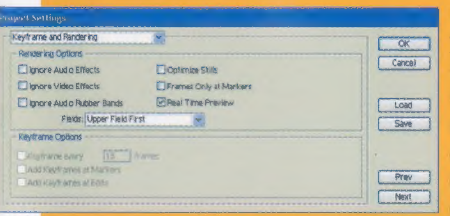
▸ **Importación directa de Windows Media:** Permite importar clips de video (audio y video) directamente desde un CD de audio; optimizando también la performace de exportación y compatibilidad con MS Windows Media 9.

TRABAJANDO CON PROYECTOS

Un proyecto es un archivo de extensión de formato PPJ, en el que se almacena información sobre lo clips que se utilizan, y donde están ubicados los puntos de inicio y final de cada clip, el orden de uso, así como qué efectos se aplican, etc.
Para crear un nuevo proyecto, realice una de las siguientes acciones:

- Arranque el programa si no está funcionando, con lo que aparecerá la ventana de Nuevo Proyecto; si ya está corriendo el programa, elija *Archivo•Nuevo Proyecto.*
- Escoja una pre-configuración de la lista de la izquierda, o presione el botón *Propio* para crear una nueva. (En el lado central aparece la descripción de la pre-configuración seleccionada).
- Presione el botón *Ok* para iniciar un nuevo proyecto.

Configuración del Proyecto: La configuración de un proyecto define sus principales características, las cuales se organizan en los siguientes cinco grupos de opciones:



- La configuración general del Proyecto. Controla las características fundamentales del programa de video, incluyendo el método que Premiere usará para procesarlo (Modo de edición), la forma de contar el tiempo (Time Display), y de mostrar el video (Base de tiempo).
- La configuración de video. Controla el tamaño de los fotogramas, la calidad de las imágenes, las especificaciones de compresión, y la proporción entre la anchura y la altura de las imágenes en la pantalla, que Premiere usará para reproducir video desde la línea temporal (la ventana en la que se edita el programa de video).
- Configuración de audio: Controla las características del audio que se ejecute desde la línea temporal.
- Opciones de Keyframe y de Render. Controlan las características con las que Premiere construirá el video desde la línea temporal. Estas opciones trabajan en combinación con las Configuraciones de Video.
- Opciones de captura. Controlan la forma en que Premiere transfiere video y audio directamente desde una fuente externa conectada al computador.

Guardar un proyecto: Para guardar un proyecto, realice una de las siguientes acciones: Elija Archivo•Grabar. Cuando grabe un proyecto por primera vez, deberá especificar una ubicación y un nombre de archivo; o elija *Archivo•Grabar Como*, para grabar un proyecto bajo un nombre, o ubicación nueva, y seguir trabajando en la nueva copia. Como tercera opción, elija *Archivo•Grabar una Copia*, para guardar una copia de un proyecto bajo un nombre o ubicación nueva, pero seguir trabajando en el proyecto original.
Para guardar automáticamente un proyecto o una serie de proyectos, elija *Edición•Preferencias•Grabación Automática*, y realice una de las acciones siguientes, luego de lo cual presione *Ok*:

- En la sección *Grabación Automática*, seleccione *Grabar Proyectos Automáticamente* y escriba el número de minutos tras los cuales se guardará el proyecto.
- En la sección *Archivar Proyecto*, escriba el número máximo de archivos en *Archivar*, para especificar cuantas copias de los archivos de proyecto de todos los proyectos se guardarán en la carpeta Archivo de Proyectos. Una vez que se alcance el límite, se borrará el proyecto más antiguo.

Abrir un proyecto y localizar los archivos que lo componen: Solo se permite trabajar con un proyecto a la vez, por lo que se cerrará automáticamente el proyecto que estuviera abierto, al abrir uno nuevo. Para abrir un proyecto existente, elija *Archivo•Abrir*. Localice y seleccione el archivo y haga clic en *Abrir*. Si se mueve, cambia el nombre o borra un archivo incluido en un proyecto, se mostrará un cuadro de diálogo para localizar dicho archivo, la próxima vez que se abra el proyecto. En este cuadro puede elegir entre una de las siguientes opciones:

- Omitir. Elimina las referencias al archivo que falta.
- Omitir Todo. Elimina todas las referencias al archivo que falta, sin solicitar confirmación.
- Como Referencia (offline). Sustituye el archivo que falta por un archivo de referencia, un cursor vacío que mantiene todas las referencias al archivo faltante.
- Todos como Referencia. Sustituye los demás archivos que faltan por archivos de referencias sin solicitar confirmación
- Omitir previsualizaciones. Permite que los archivos faltantes deban ser regenerados cuando se solicite una previsualización.

CAPTURA E IMPORTACIÓN DE CLIPS

Es posible importar clips desde orígenes digitales o analógicos (cintas de video, películas, audio, imágenes fijas, etc.). Los límites de archivo que Premiere establece son: En la ventana de construcción no se puede contener más de tres horas de video, y Premiere no puede realizar capturas de video analógico que impliquen un archivo de más de 2 GB.

Ventana de Captura: Se utiliza para capturar video analógico o digital. Esta ventana incluye un área de previsualización, que muestra el video que actualmente se está reproduciendo, controles para grabación con o sin control del dispositivo, un panel de configuración para ver y editar las configuraciones actuales de captura, y un panel donde se anotan las configuraciones para la captura por lotes. Solo usando el control de dispositivo es posible marcar clips para la captura por lotes.



- Nota: La ventana de captura solo se debe abrir para capturar desde Premiere, en otro caso debe estar cerrada.

Importación de clips: Los clips no pueden exceder de 4000 x 4000 pixeles. Los formatos de video, audio e imagen soportados son los siguientes:

- Formatos de Video: AVI tipo 2, MOV, y Open DML (solo en Windows). Los clips en AVI tipo 1 deben ser renderizados antes de poder ser previsualizados en un dispositivo DV. Para renderizar un clip AVI tipo 1, añádalo a la ventana de construcción en un proyecto DV, y construya un archivo de previsualización de dicha sección de la ventana de construcción.
- Formatos de audio: AVI, MOV, AIFF, WAV (solo en Windows), el formato de sonido de Macintosh, (solo en Mac OS), y Sound Designer I & II (solo en Mac OS)
- Imagen fija y formatos de secuencia: AI y secuencias AI, PSD y secuencias PSD, GIF y GIF animados, Filmstrip, JPEG, PICT y secuencias PICT, TGA y secuencias TGA, TIFF y secuencias TIFF, PCX (solo en Windows), FLC/FLI (solo en Windows), BMP y secuencias BMP (solo en Windows), y animaciones PICS (solo en Mac OS)

Para importar uno clip al proyecto, elija *Archivo•Importar•Archivo*. Localice y seleccione el archivo elegido, y presione *Abrir*.

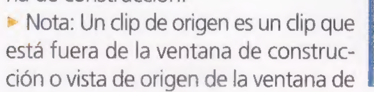
Para importar más de un clip al proyecto, elija *Archivo•Importar•Archivo*. Localice y mantenga presionada la tecla *Control*, mientras selecciona los archivos que se desean importar, o mantenga presionada la tecla *Shift*, y haga clic en el primer y último el archivo elegido. Presione *Abrir*.

Para examinar un clip antes de añadirlo al proyecto, elija *Archivo•Abrir*. Localice y seleccione el archivo y pulse *Abrir*. El clip aparecerá en la vista de origen de la ventana de monitor, o en una ventana independiente para el clip. Si decide añadirlo, coloque el puntero sobre la zona de visualización del clip y arrástrelo a la ventana del proyecto, o elija *Clip•Añadir Clip al Proyecto*.

- Nota: Para controlar la ventana en la que se abre el clip, elija *Edición•Preferencias•Imagen General y Estable*, active o desactiva la opción *Abrir Películas* en Ventana de *Clip* y presione *Ok*.

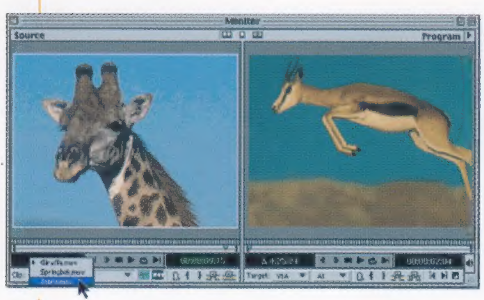


▸ **Uso de la ventana Monitor:** La ventana de monitor muestra los fotogramas individuales de los clips y el video editado. Los controles de la parte inferior de la ventana de monitor, son como los controles de edición de una consola de video de estas características. Es posible editar video tanto en la ventana de Monitor como en la ventana de construcción.



▸ Nota: Un clip de origen es un clip que está fuera de la ventana de construcción o vista de origen de la ventana de monitor; un clip de programa es un clip que está en la ventana de construcción o vista de programa de la ventana de monitor. Esta ventana puede mostrarse en distintos modos:

▸▸ Vista singular: En ella solo se ve el video editado (Vista de Programa). Es el modo por defecto cuando se selecciona, como área de trabajo el de A/B Editing.



▸▸ Vista dual: En ella se muestran la Vista Origen y la Vista de Programa, es decir: el clip origen y el editado se muestran juntos. A la izquierda el clip original, y a la derecha el editado (añadiendo todo lo que se le haya añadido en la ventana de construcción).

▸▸ Modo de recorte: Proporciona un control más preciso sobre el recorte del clip.

▸ **Visualización de un clip:** Para ver un clip, realice una de las siguientes acciones:

▸▸ Para ver un clip en la pantalla de origen, haga doble clic sobre el clip en la ventana de proyecto, de contenedor o en la de construcción. Premiere mostrará el clip y añadirá su nombre al menú *Clip* que hay bajo la vista de origen.

▸▸ Para ver cualquiera de los 35 clips últimos que se han visto ya desde que se abrió el proyecto, puede elegir el nombre del menú *Clip* bajo la ventana de monitor.

▸ **Selección de un estilo de edición:** El estilo de edición a utilizar, depende de la tarea que se esté ejecutando, que puede requerir una mayor o menor precisión. En cada estilo de edición varían las ventanas existentes por defecto, y su funcionamiento. Por ello a cada estilo de edición corresponde un "área de trabajo". Hay disponibles cuatro áreas de trabajo:

▸▸ El modo A/B Editing está pensado para editores que desean trabajar arrastrando clips desde la ventana de Proyecto a la de construcción. Este modo asemeja el método convencionalmente llamado A/B roll editing, que usa dos pistas de video (A y B) y, entre ellas, una pista para transiciones. Cuando se selecciona este estilo se producen las siguientes consecuencias:

▸▸ En la ventana de monitor se selecciona vista singular (no dual)

▸▸ Los clips se abren en una ventana separada

▸▸ En la ventana de construcción, la pista de video 1 muestra tres subpistas: video 1A, 1B, y la pista de transiciones.

▸▸ Todas las paletas están disponibles, con las paletas de control de efectos, navegador y transiciones, activas.

▸▸ El modo de edición Single-Track Editing está pensado para recortar y colocar clips estableciendo sus puntos In y Out en la Vista Origen de la ventana Monitor, e insertando o superponiendo los clips ya recortados en la ventana de construcción. Para programas de video básicos, como por ejemplo los que simplemente recorten y ordenen los clips, sin transiciones, puede ser preferible este estilo. En él todas las herramientas actúan sobre las tres subpistas como si fuera una sola pista. Cuando se selecciona este estilo, se producen las siguientes consecuencias:

▸▸ En la ventana de monitor se selecciona la vista dual

▸▸ Los clips se abren por defecto en la vista Origen de la ventana de monitor

▸▸ En la ventana de construcción, las pistas de video 1A, 1B y transiciones, se combinan en una sola.

▸▸ El estilo Effects está pensado para acceder con facilidad a los efectos de video y de audio. Al seleccionarlo se producen las siguientes consecuencias:

▸▸ En la ventana de monitor se selecciona Vista singular.

▸▸ Los clips se abren en una ventana separada.

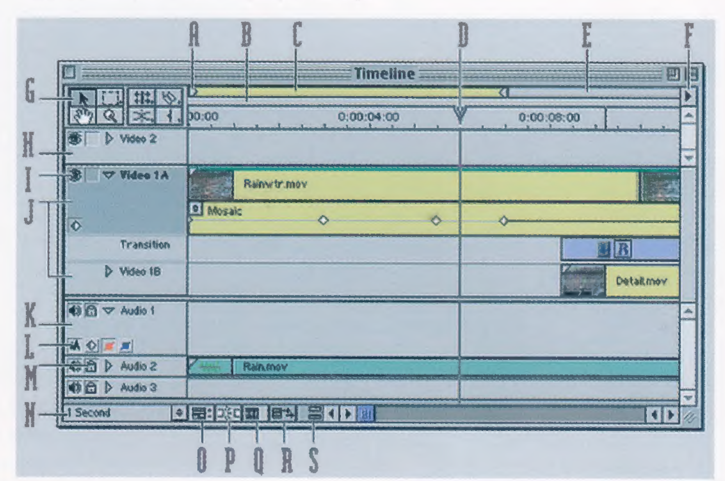
▸▸ La paleta de información se agrupa con la de control de efectos, y las paletas de transiciones, video y audio, están separadas y activas.

▸▸ El estilo Audio está pensado para acceder rápidamente a las herramientas necesarias para editar las pistas de audio. Al seleccionarlo se establecen las mismas consecuencias que cuando se selecciona el estilo Effects, salvo en que se abre también la ventana de mezcla de audio.

▸ **Uso de la ventana de construcción:** La ventana de construcción (Timeline) es una vista de su programa, basada en la ordenación temporal de clips. En ella puede seleccionar, ordenar y modificar las instancias de los clips originales usados en el programa de video.

La ventana de construcción muestra gráficamente la colocación de cada clip, en qué momento empieza, su duración, y su relación con los restantes clips del programa.

Los clips se pueden ver con mayor o menor detalle, dependiendo de la unidad de tiempo que se elija que se elija.



A. Marcador de área de trabajo
B. Indicador de área de previsualización
C. Barra de área de trabajo
D. Indicador del punto de edición
E. Banda para el área de trabajo
F. Menú de la ventana de construcción
G. Caja de herramientas
H. Pista superpuesta
I. Exluir/Ocultar pista
J. Pistas de Video 1
K. Pista de audio b;
L. Botones de cabecera de pista
M. Icono de bloqueo
N. Menú de unidad de tiempo
O. Opciones de pistas
P. Alineación con los bordes
Q. Ver Bordes
R. Cambiar modo de inserción
S. Modo de sincronización.

▸ **Edición de los puntos In y Out:** La mayor parte de los clips se capturan con un material adicional al principio y al final, que permite editar con más precisión más adelante. Es habitual realizar los ajustes de precisión al principio y al final de un clip justo antes de pasarlo al programa de video. El principio se define colocando un punto *IN* (el primer fotograma de un clip que

aparece en el programa de video), mientras que el final se define mediante un punto *OUT* (el último fotograma que aparece en el programa de video). Los puntos In y Out se pueden definir:

- En la ventana de monitor (tanto en la vista origen con en la del programa). En este caso se marcan los puntos directamente en el fotograma exacto, por lo que la precisión es absoluta.
- En la ventana de construcción. Cuando el puntero del mouse se coloca sobre el borde de un clip automáticamente se convierte en la herramienta de recortar bordes.

Para marcar o borrar puntos In y Out en la ventana de monitor:

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para editar puntos IN y OUT de un clip de origen, abra un clip desde la ventana de proyecto o una ventana de contenedor.
  - Para editar los puntos IN y OUT de un clip que ya se encuentre en el programa, haga doble clic en un clip de la ventana de construcción. Si se trata de un clip enlazado (que contiene simultáneamente video y audio), y se desea marcar puntos separados para el video y para el audio, asegúrese de que el modo de sincronización ha sido seleccionado antes de hacer doble clic sobre el clip.
- En la ventana de monitor, haga clic en la vista (de origen o de programa) en la que desee trabajar con puntos IN y OUT.
- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para marcar un punto IN, vaya al fotograma que desee y, a continuación, haga clic en el botón *Marcar IN.*
  - Para borrar un punto IN, pulse *Alt* (Windows), u *Opción* (Mac OS) mientras hace clic en el botón *Marcar IN.*
  - Para marcar un punto OUT, vaya al fotograma que desee y, a continuación, haga clic en el botón *Marcar OUT.*
  - Para borrar un punto OUT, pulse *Alt* (Windows) u *Opción* (Mac OS) mientras hace clic en el botón *Marcar OUT.*
  - Para borrar tanto el punto IN como el OUT, pulse *G.*
  - Para marcar un punto In u Out separado, haga clic con el botón derecho del mouse (Windows), o haga *Control-Clic* (Mac OS) en la vista fuente o en la vista programa, y después elija *Ajustar Marca de Clip•video In*, *Video Out*, *Audio In*, o *Audio Out*, dependiendo del punto separado que se desee.
  - Para editar un punto separado In u Out, mantenga pulsada la tecla *Alt* (Windows) o *Opción* (Mac OS), y arrastre el punto en el control de avance rápido.
- Si ha abierto un clip desde la ventana de construcción, haga clic en el botón *Apply* para que los cambios tengan efecto. El botón *Aplicar* no aparece cuando se prepara un nuevo clip para la ventana de construcción, ya que los puntos IN y OUT se aplican automáticamente al añadir el clip a la ventana de construcción.

Para editar los puntos In y Out en la ventana de construcción:

- Para ver cómo cambian los bordes de los fotogramas al arrastrar, seleccione *Ver fotogramas* en el menú de la ventana de construcción, o haga clic en el botón *Ver Bordes* en la parte inferior de la ventana de construcción.
- Con la herramienta de *Selección activada*, haga clic en el clip que desee editar en la ventana de construcción, y realice una de las siguientes acciones:
  - Para editar el punto In, arrastre el borde izquierdo del clip.
  - Para editar el putno Out, arrastre el borde derecho del clip.

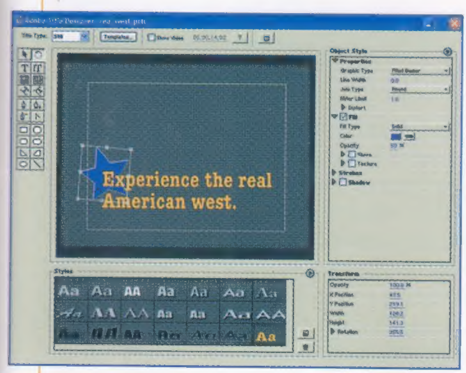
Usando Marcas: Las marcas proporcionan una manera de indicar puntos importantes en el tiempo. Ayudan a colocar y disponer los clips. La ventana de construcción y cada clip pueden contener su propio conjunto de hasta diez marcas, numeradas del 0 al 9. Además, la ventana de construcción y cada uno de los clips pueden contener hasta 999 marcas sin numerar. El trabajo con las marcas es parecido al de los puntos IN y OUT, pero a diferencia de ellos, las marcas son solo referencias, y no modifican el programa de video (excepto en el caso de las marcas establecidas como enlaces web).



Para añadir una marca:

- Realice una de las siguientes acciones:
  - Para añadir una marca a un clip, abralo en la ventana de monitor o en una ventana independiente, o selecciónelo en la ventana de construcción.
  - Para añadir una marca a un clip en la ventana de construcción, selecciónelo, o haga doble clic en él para abrirlo.
  - Para añadir una marca a la ventana de construcción, active la vista de programa o la ventana de construcción.
- Vaya a la posición temporal exacta en donde que se quiere establecer la marca.
- Elija *Clip•Set Clip Marker* o *Timeline•Set Timeline Marker* (dependiende de dónde quiere añadir la marca, si en el clip o en la ventana de construcción), y elija la marca que desea añadir.

CREACIÓN DE TÍTULOS



Los títulos son clips especiales, porque aunque funcionan como un clip de video, en realidad no contienen imágenes propiamente dichas, sino texto y gráficos. Estos clips se usan para varias finalidades: Mostrar rótulos, títulos de crédito, subtítulos de una película, etc y son archivos independientes. Para crear y grabar un nuevo título, elija *Archivo•Nuevo•Título*. Elija *Archivo•Grabar Como*. Especifique una ruta de acceso y nombre de archivo, y después pulse *Grabar*. También se puede utilizar la nueva herramiente *Diseñador de Títulos.*

Para añadir un título al proyecto:

- Si se trata de un título que se acaba de crear, simplemente grábelo: El título automáticamente se incorporará al proyecto actualmente abierto. Si no hay abierto ningún proyecto cuando se creó el título, grabe el título en el disco, abra un proyecto y después arrástrelo directamente desde la ventana de título a la ventana de proyecto o de construcción.
- Si el título ya se había creado antes, elija *File•Import•File*. Localice y seleccione el título y pulse *Abrir.*
- Relice una de las siguientes acciones:
  - Para superponer el título sobre otro clip, añádalo a una vista de video superpuesto (Cualquier pista de video que no sea la pista 1A ó 1B).
  - Para hacer que el título se muestre opaco (como un clip normal), añádalo a las pistas de Video 1A o 1B (o seleccione la opción *Opaque*, en el cuadro de diálogo de opciones de la ventana de título, y después añádalo a cualquier pista de video).

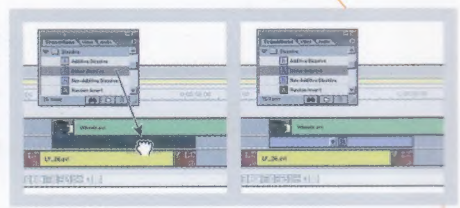
Nota: Si primero se añade un título a la pista de video 1A o 1B, y después se mueve a una pista de video distinta, seguirá siendo opaco. Para hacerlo transparente, bórrelo de la ventana de construcción y luego añádalo directamente a la pista de video superpuesto.

TRABAJO CON TRANSICIONES

El cambio visual de un clip a otro es denominado transición. La más sencilla de todas es el corte, en el que el último fotograma de un clip conduce directamente al primer fotograma del siguiente.

▸ Se incluyen 75 transiciones que pueden elegirse desde la Paleta de Transiciones. Dentro de ella las transiciones están organizadas por tipos, en carpetas. Cada transición se representa por un ícono descriptivo de su modo de trabajar, en el que A es el primer clip y B el segundo. Para facilitar la elección se pueden animar dichos íconos, y ver una breve descripción.

▸ La paleta de transiciones puede personalizarse para agrupar ciertas transiciones, u ocultar otras que no se usen con frecuencia. Los cambios hechos en la paleta afectan a todos los proyectos y no solo al actual. Para mostrar la paleta de transiciones, elija *Ventana•Mostrar Transiciones.*



SUPERPOSICIÓN Y COMPOSICIÓN

▸ La transparencia permite ver un clip a través de otro, y, por tanto, crear composiciones, transiciones o efectos especiales. La opacidad de un clip o de parte de él determina su nivel de transparencia: con una opacidad del 100%, una imagen no será en absoluto transparente; con una opacidad del 0% será totalmente transparente (y por tanto prácticamente invisible), permitiendo, por tanto, ver otros clips a través de ella. La opacidad del clip también se ve afectada por los valores de luminosidad de un clip canal alfa, o por una escala de gris adicional o un canal monocromo en una imagen RGB. Para hacer que algunas partes de los clips sean transparentes se utilizan unas herramientas denominadas transparencias. Las transparencias buscan los pixeles de una imagen que se corresponden con un color o un brillo determinado y los convierten en transparentes o semitransparentes, dependiendo del tipo de transparencia aplicado. Este proceso se denomina extracción de color. Las transparencias también usan un canal alfa del clip para funcionar. Solo se puede crear una transparencia en un clip después de situarlo en una pista de superposición. Todos los proyectos nuevos incluyen una pista de superposición denominada Video 2; sin embargo, se pueden añadir hasta 97 pistas de este tipo.

▸ **Diferencias entre opacidad y transparencias:** Ajustando el nivel de opacidad de un clip puede hacerse total o parcialmente transparente. Pero la transparencia así obtenida afecta por igual a todos los pixeles de los fotogramas que sean transparentes. Por el contrario, cuando se utilizan las opciones de Transparencia propiamente dichas, lo que se pretende es que solo ciertas partes de los fotogramas sean transparentes, para así poder crear composiciones.

▸ **Para aplicar una transparencia a un clip:** Seleccione el clip en una pista de superposición (Video 2 o superior), y realice una de las siguientes acciones: En la paleta de control de efectos presione *Ajustar Transparencia*, o elija *Clip•Opciones de Video•Transparencia*. Elija una transparencia del submenú. Haga clic en uno de los siguientes íconos para ver la transparencia:

▸▸ Sitúa un fondo negro o blanco detrás de la imagen a la que se le ha aplicado la transparencia. Haga clic para cambiar entre blanco y negro.

▸▸ Muestra un diseño de tablero para ayudarle a distinguir la transparencia en áreas que pueden resultar difíciles de ver con un fondo sólido o con la imagen subyacente actual. Haga clic para invertir el tablero.

▸▸ Muestra la imagen subyacente actual del proyecto. Esta vista puede resultar más lenta de ver cuando se arrastra el potenciómetro de previsualización situado bajo el cuadro Muestra.

▸ Para aumentar la imagen del área Muestra, seleccione el ícono del zoom, a continuación, haga clic en una zona de la imagen. La imagen puede aumentarse hasta 10 veces su tamaño original. Seleccione las siguientes opciones, según las necesite, y dependiendo del tipo de transparencia elegido:

▸▸ *Reverse Key* para invertir las áreas transparentes y opacas (disponible solo para algunas transparencias).

▸▸ *Drop Shadow* para añadir una sombra 50% gris y 50% opaca a las áreas opacas (disponible solo para algunas transparencias). La sombra se sitúa cuatro pixeles por debajo, y a la derecha de cualquier región opaca contigua. Esta opción resulta muy eficaz para títulos o gráficos simples.

▸▸ *Mask Only* para producir un efecto especial que muestra solo la máscara del canal alfa del clip (disponible solo para algunas transparencias). Arrastre el potenciómetro situado bajo *Muestra* para ver las configuraciones de la transparencia a lo largo de la duración del clip, y presione *Ok*.

VIDEO FINAL

El programa editado en la ventana de construcción no está disponible como un archivo independiente hasta que haya sido exportado. Tras la exportación es posible reproducirlo independientemente en otros sistemas de edición o reproducción, y transportarlo a otros discos o plataformas. Es posible exportar desde la ventana de construcción, así como desde las vistas de origen o de programa en la ventana de monitor, o desde las ventanas de storyboard, o desde una ventana independiente de clip, y se puede especificar un rango de fotogramas para su exportación. Los siguientes formatos de archivo están disponibles para la exportación:

▸ **Formatos de video o de video y audio:**

▸▸ Formato AVI: El formato de audio y video entrelazado o AVI (Audio Video Interleaved) se utiliza para los videos que se reproducirán en Windows, que cuenta con soporte incorporado para AVI. En algunas ocasiones se utiliza para los videos que se pueden descargar de la web.

▸▸ GIF animado: Se utiliza como una forma sencilla de visualizar gráficos en movimiento y video en una página web. Los archivos GIF animado no pueden incluir audio.

▸▸ QuickTime: Se utiliza para archivos de video destinados a reproducirse tanto en Windows como en Mac OS. Premiere exporta siempre un archivo compatibilizado que contiene toda la información necesaria para la reproducción en cada plataforma.

▸▸ Otros formatos: MPEG, RealMedia, Windows Media.

▸ **Formatos de solo audio:**

▸▸ AIFF: Se utiliza cuando se desee exportar únicamente la pista de audio.

▸▸ Audio Waveform de Windows: (solo en Windows) Se utiliza cuando se desea exportar únicamente la pista de audio. Se conoce también como un archivo .WAV. Solo se puede reproducir en computadoras con el sistema operativo Windows; en ocasiones se utiliza para audio destinado a descargarse de la web.

▸▸ MP3: Formato de audio comprimido, muy popular en Internet.

▸ **Formatos de imagen y de secuencia:**

▸▸ Filmstrip: Se usa cuando se desea realizar una rotoscopia, o dibujar directamente en los fotogramas de video con Adobe Photoshop.

▸▸ Flc/Fli: (sólo en Windows) Se utiliza para editar una animación o secuencia de imágenes fijas en un software que admita estos formatos.

▸▸ Secuencia GIF: Se usa para la edición de secuencias individuales de imágenes fijas en un software que admita este formato.

▸▸ PICT y Secuencia PICT: (solo en Mac OS) Se utiliza para la edición de secuencias de imágenes fijas en un software de Mac OS que admita este formato.

▸▸ Targa y Secuencia Targa, y TIFF y secuencia TIFF: Se utiliza para la edición de secuencias de imágenes fijas en un software que admita este formato.

▸▸ Mapa de bits de Windows (BMP): (solo en Windows) Se utiliza para la edición de secuencias de imágenes fijas en un software de Windows que admita este formato.

Área de trabajo: Es la parte de la ventana de construcción que será incluida en una previsualización.

BitRate: Es la cantidad de datos por segundo que son procesados en un video. Este parámetro influye en la calidad final del video digital, así como el tamaño del archivo.

Clip: Es el archivo que contiene el video, sonido o imágenes utilizables para la edición. En Premiere un Proyecto contiene una referencia a los clips que se utilizarán para generar un video.

Codec: Acrónimo de COmpresor-DECompresor. Los codecs son usados en la edición de video para comprimir las imágenes y ahorrar espacio en el disco. Consisten en un pequeño programa que se ocupa de comprimir las imágenes (para generar el archivo de video), y descomprimirlas en el momento de la reproducción.

Código de tiempo: En las cintas de video digital, además de las pistas para grabar video y audio, existe una pista en la que se graba el código de tiempo de los fotogramas. Esto permite identificar de manera inconfundible cada fotograma en la cinta, y por lo tanto es posible la captura por lotes y el control de dispositivo desde un programa informático. Todo ello siempre que el código de tiempo esté correctamente grabado (cuando al primer fotograma de la cinta le corresponde el código de tiempo 00:00:00:00, y a partir de ahí, cada fotograma lleva el código siguiente, sin interrupciones). El código de tiempo se graba en el formato Horas:Minutos:Segundos:Fotogramas.

DV: Iniciales de Video Digital en inglés (Digital Video). En realidad todo video que ha pasado a la computadora en forma de archivo es video digital. Pero se suele reservar esta denominación para el que se ha grabado con un codec específico: el codec DV. Este codec es el que utilizan las video-cámaras digitales, y por ello las grabaciones hechas en este tipo de cámaras son directamente transportables a la computadora sin pérdida de calidad a través de un puerto firewire.

Estilo de trabajo: En terminología de Premiere, se denomina estilo de trabajo a la disposición de las ventanas con que se trabaja.

Fps: Siglas de Fotogramas por segundo. El número de fotogramas por segundo que se muestran en un video determina su velocidad.

KeyFrame: Este término se utiliza en dos sentidos, uno estricto y otro amplio: En sentido estricto un keyframe es un fotograma que en el archivo de video tiene una compresión especial, o del que, de alguna manera, dependen los fotogramas que le rodean por almacenar información que éstos necesitan. En este sentido los keyframes están relacionados con los codecs y los sistemas de compresión de video en los que hay fotogramas que se almacenan enteros y otros que se almacenan solo en parte. Un keyframe es un fotograma almacenado entero y que sirve de referencia a los fotogramas que le rodean. Por ello cuantos más keyframes haya en un archivo de video, mayor será la calidad de este, más rápido su acceso por la computadora pero, al mismo tiempo, será necesario un mayor espacio en disco y la compresión será menos efectiva. Junto a este sentido Premiere utiliza también la denominación de keyframe para referirse a aquellos fotogramas en los que se inicia, termina o cambian los valores de un determinado efecto de video.En realidad no hay tanta diferencia entre los dos sentidos del término como puede parecer. Porque el sentido estricto se refiere a cómo se construye internamente un archivo de video; y el sentido amplio a cómo lo editamos y le añadimos modificaciones.

MPEG: Siglas de Motion Picture Expert Group. Es un formato de video especial, porque, a diferencia de los archivos AVI, que pueden ir internamente comprimidos de muchas maneras, MPEG es en realidad un conjunto de especificaciones, de tal manera que cualquier programa que las conozca puede reproducir un archivo MPEG, aunque este se haya construido con un programa distinto. Es decir: el MPEG es mucho más transportable que los archivos AVI. Además las especificaciones MPG consiguen una mayor compresión que los codecs de AVI, porque se basan en la idea de que en una secuencia de imagen, cada imagen es básicamente igual a la anterior, de tal forma que en el archivo hay que almacenar la primera imagen y, para las restantes solo deben almacenarse las diferencias. Existen tres tipos de archivos MPEG: MPEG1, MPEG2 y MPEG4. Los dos primeros llevan como extensión de archivo MPG, mientras que MPEG4, aun siendo un archivo MPEG, tiene como extensión AVI. MPEG1 constituye el estándar para el CD-Video, y MPEG2 constituye el estándar para la televisión por satélite y el DVD.

NTSC: Sistema de televisión existente en Estados Unidos y Japón. Difiere del sistema de televisión utilizado en Europa en varios aspectos. Especialmente en la resolución (tamaño del fotograma) que es inferior a la resolución estándar del sistema PAL y en el número de fotogramas por segundo que es superior. Asimismo el sistema NTSC soporta un menor rango de colores que el sistema PAL.

OverScan: Proceso en virtud del cual los televisores ajustan el tamaño de una imagen de video a las proporciones de la pantalla, cortando aquellas zonas que caen fuera de las esquinas de la pantalla. Este recorte de pantalla se produce tanto en los sistemas NTSC como en los sistemas PAL, aunque las zonas recortadas son distintas. Las utilidades que trae Premiere para determinar la zona que tal vez caiga fuera de la pantalla, están pensando en sistemas NTSC.

PAL: Sistema de televisión existente en Europa. Difiere del utilizado en Estados Unidos, que es NTSC.

Pixel: El pixel se define como la unidad más pequeña en un monitor o pantalla. Un pixel es un punto de luz o de color. En Premiere el tamaño de los fotogramas (o resolución) se define en pixeles.

Punto In: En edición de video se denomina Punto In de un clip al fotograma en el que dicho clip empieza. La determinación del punto In es muy importante puesto que lo normal es que, al capturar un clip, no se capture exactamente la parte que se quiere utilizar, sino algo más. Ello a veces es así porque el dispositivo capturador carece de precisión de fotograma (por ejemplo, toda captura analógica) y para estar seguros de capturar la parte que queremos utilizar, hay que conceder ciertos márgenes. En otras ocasiones, aunque se pueda tener precisión de fotograma para la captura, se prefiere capturar material adicional al principio y al final del clip para luego tener cierto margen de maniobra durante la edición. Una vez capturado el clip, en el momento de editarlo, hay que fijar con precisión sus puntos In y Out.

Punto Out: En edición de video se denomina Punto Out de un clip al fotograma en donde dicho clip termina.

Renderización: Proceso de construcción de un archivo de video. Este proceso, que puede llevar mucho tiempo, implica varias tareas entre las que se encuentran fundamentalmente las de generar los fotogramas necesarios y aplicarle, a cada fotograma, el codec elegido. Normalmente donde más tiempo se tarda al renderizar es en: ***A.*** Los clips a un tamaño distinto del tamaño fijado para el fotograma; ***B.*** Los clips de video que se encuentren a una velocidad o con un codec distintos de la velocidad y codec con que se pretende generar el programa; ***C.*** Los clips a los que se ha aplicado alguna transición. ***D.*** Los clips a los que se ha aplicado algún filtro o transparencia.

Resolución de video: La resolución de video es el tamaño de la imagen (o del fotograma). En televisión normalmente se mide en líneas; pero en informática se mide en pixeles. Como los fotogramas son de forma rectangular, la resolución se suele indicar expresando en primer lugar la medida horizontal y después la medida vertical. Así por ejemplo, cuando se dice que la resolución estándar del video PAL es de 720 x 576 se quiere decir que cada fotograma tendrá 720 pixeles de ancho y 576 de alto (es decir: un total de 414.720 pixeles).

Timeline: En Premiere se denomina Timeline a la ventana donde se realiza la mayor parte de la tarea de edición. En esta ayuda se ha traducido Timeline por "ventana de construcción", aunque la traducción exacta sería más bien "línea temporal" o "línea de tiempo". En esa ventana, los clips se representan por su lugar en el tiempo.

Tool-Tip: Pequeño rótulo de color amarillo que aparece bajo el cursor del mouse cuando este se detiene durante unos momentos sobre un botón o herramienta de una ventana. El rótulo suele indicar el nombre del control, así como la combinación de teclas que equivale a su pulsación con el mouse.

Video entrelazado (y desentrelazado): Los sistemas tradicionales de televisión utilizan el denominado video entrelazado, lo cual significa que cada fotograma se divide en dos subfotogramas que se entrelazan cuando deben ser mostrados. Cada uno de los subfotogramas se considera un campo. El campo A o campo 1, contiene la primera parte del fotograma, y el campo B o campo 2 contiene la segunda parte.

DIRECTOR: BERNARDO ROCA REY MIRÓ QUESADA ▸ EDITORA: FRANCA CAVASSA ▸ EDITORA ADJUNTA: MELISA OSORES ▸ DESARROLLO: PEDRO LÉVANO
▸ GERENTE COMERCIAL: AUGUSTO TOWSEND ▸ GERENTE DE PRODUCTO: RENZO MARIÁTEGUI ▸ JEFE DE PRODUCTO: PAOLA CORNEJO
▸ COORDINACIÓN: DORA NIQUÉN ▸ EDITORA DE DISEÑO: CLAUDIA BURGA-CISNEROS ▸ DISEÑO: VERUZKA NORIEGA ▸ DIAGRAMACIÓN: GERARDO CRISTÓBAL
▸ EDICIÓN, PREPRENSA E IMPRESIÓN: EMPRESA EDITORA EL COMERCIO S.A., PERÚ, AÑO 2004